

# LICEO NUEVOS HORIZONTES



Bogotá, D.C.  
Calle 56 sur No. 88F - 35 Tel: 7851205  
DANE: 31100197640

APROBACIÓN SED N° 3775 DEL 12 DE DICIEMBRE DE 2003 (preescolar y básica)  
APROBACIÓN SED N° 4739 DEL 29 DE NOVIEMBRE DE 2007 (Mediá académica)

## ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

<b>DOCENTE: Nataly Pineda Ortega</b>	<b>PERIODO ACADÉMICO: primero</b>
<b>GRADO: Décimo</b>	<b>ASIGNATURA: Ciencias Sociales</b>

### DESCRIPCIÓN DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO GRUPAL (FACTORES Y COMPORTAMIENTOS OBSERVADOS QUE INFLUYEN EN SU DESEMPEÑO)

Los estudiantes, en general, han tenido problemas para la comprensión lectora, y, además, con sus hábitos de lectura, lo que ha complicado el avance con su nivel de escritura, además, otra obstáculo es el uso inadecuado de sus dispositivos celulares, que, en vez de convertirse en una herramienta, es más un factor distractor.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

En aras de garantizar el derecho de los estudiantes a recibir la asesoría y el acompañamiento oportuno de los docentes para superar sus debilidades de aprendizaje (MEN, Decreto 1290: artículo 12, numeral 4), se contempla como una opción posibilitadora de este propósito educativo, la presente estrategia de mejoramiento que propende por una evaluación formativa y procesual, que respeta los diversos ritmos y estilos de aprendizaje, así como propende por el trabajo asociativo en un contexto lúdico, que va más allá del juego por el juego. Es así que, de acuerdo a un mandato superior, debe “Contribuir a la identificación de las limitaciones o dificultades para consolidar los logros del proceso formativo”, así como “Ofrecer al alumno oportunidades para aprender del acierto, del error y en general, de la experiencia” (MEN, Decreto 1860 de 1994: capítulo VI, art. 47).

En correspondencia con lo anterior, se propone como estrategia de nivelación **la ludificación**, esto es, aquella didáctica que asume el diseño de actividades involucradas dentro de un contexto similar a un juego como posibilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente asociativo (aprender haciendo juntos) y motivacional (Perdomo y Rojas, 2019). Más que diseñar juegos, se pretende ludificar procesos educativos (Montoya y Uribe, 2016). En este sentido, la presente estrategia no asume el equívoco del “juego por el juego”, sino que hace énfasis en que la actividad propuesta debe favorecer el aprendizaje a través de la combinación de la activación de emociones positivas con el placer que implica jugar (Perdomo y Rojas, 2019) y la estructuración de una actividad con un objetivo claro y unos procedimientos posibilitadores del conocimiento.

Además, propende por una evaluación flexible que involucra la nivelación no como un castigo sino como una oportunidad.

Por supuesto, es importante la disposición asertiva de ambos actores (docentes y dicentes) para cumplir con el cometido de la estrategia actual: la optimización del aprendizaje.

Es así que, según Castro, Martínez y Figueroa (2009):

El proceso formativo que implica enseñanza, aprendizaje y evaluación, nos habla de unas responsabilidades compartidas por dos actores fundamentales que intervienen en él: profesores–estudiantes. Así, los docentes siempre deben buscar las causas de los resultados no satisfactorios en sus aprendices, para brindarles apoyo mediante estrategias renovadas y apropiadas que les permita mejorar sus desempeños. No se puede olvidar que el principal beneficiado con la información que brinda el proceso evaluativo es el propio educando; y que es él quien tiene la obligación y el deber de cumplir con todos los compromisos establecidos por los educadores y el establecimiento educativo (p. 68).

Sin duda, la evaluación tomada como un soporte informativo de los diferentes estadios de aprendizaje de los educandos (de ahí su carácter procesual), invita al diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje que le permitan a los estudiantes superar sus dificultades (en especial, éstas son frecuentes en los desempeños bajos y básicos). Para dicho diseño, es impajaritable identificar aquellos factores (actitudes, recursos materiales, competencias, entre otros) que inciden de manera significativa en tal proceso. Por esa razón, resulta ilógico que una actividad aislada, soporte la responsabilidad de garantizar la satisfacción de las necesidades formativas de los educandos (no se trata de calificar, un momento cuando las situaciones y oportunidades de aprendizaje son eventos dinámicos, no son estáticos).

Como corolario de lo anterior, la actual estrategia de mejoramiento debe corresponder a las siguientes particularidades y acciones pedagógicas:

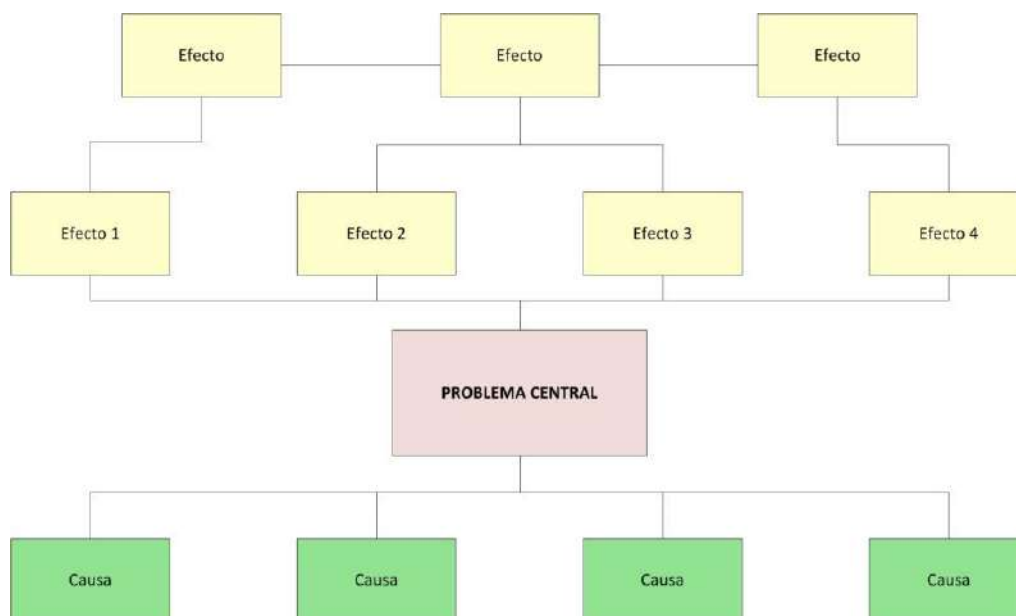
- 1) Tener en cuenta las dificultades expresadas por los estudiantes (aspecto que debe ser expresado en esta estrategia).
- 2) Incluir nuevas herramientas y dinámicas de aprendizaje lúdico en afinidad con los intereses de los estudiantes.
- 3) Desarrollar las competencias generales y específicas de la disciplina de conocimiento, en articulación con las operaciones lectoras y habilidades de pensamiento.
- 4) Recurrir a la contextualización, esto es, al análisis de situaciones reales o cotidianas (evitar eventos simulados).
- 5) Evidenciar, con los registros oportunos (actas, agenda escolar y observador) la aplicación de la presente estrategia, teniendo en cuenta las recomendaciones anteriores.

En resumidas cuentas, la estrategia de mejoramiento del proceso de aprendizaje (también llamada nivelación) permite el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas del docente en función de la superación de las dificultades del educando, sin detrimento de la disposición que se espera del estudiante para lograr cumplir con sus desempeños, así como de la exigencia institucional frente a

la educación como derecho-deber (Sentencia T-519/1992). Es así que, en el siguiente apartado se registrarán las actividades diseñadas para el propósito que las sustenta en este documento.

### ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

1. Realizar una primera plana de un periódico en el que se evidencie una entrevista hecha a un ciudadano (militar, campesino, empresario, trabajador) acorde con un escenario imaginario en donde Colombia esté en una **DICTADURA** y que refleje la posición tanto del entrevistado como del entrevistador sobre esta situación.
2. Para la realización se deberán hacer las siguientes tareas:
  - Realizar un esquema Causa/Efecto en donde especifiques que situaciones puntuales llevarían a Colombia a la hipotética dictadura. Se adjunta ejemplo del esquema:



- En un documento Word escribir en no más de cuatro párrafos si la dictadura es de tipo Militar o Política y el contexto en que se permitió que el país llegara a esa situación
- Especificar en un quinto párrafo final (a modo de conclusión) si se toma una postura a favor o en contra de la dictadura

3. Para realizar la primera plana del periódico se empleará un papel periódico de 30x56cm en el cual se incluirán las partes de un encabezado de primera plana (titulo, lead, imagen al centro y la respectiva entrevista realizada colocándose como autor de la entrevista). Para el caso de la imagen esta deberá retratar un momento de la actualidad de la hipotética dictadura, la imagen debe ser de autoría propia (no puede ser sacada de internet, incluso podría ser una caricatura). Tenga en cuenta la siguiente estructura para realizar esta primera plana del periódico:
  - En los primeros párrafos, debe presentar una contextualización de la dictadura hipotética que ha creado, puede apoyarse en el punto uno (esquema causa efecto) para que sea coherente.
  - En los siguientes párrafos, abra espacio para incluir la entrevista que eligió realizar, bien sea con un campesino, un empresario, un militar... etc (recuerde que la entrevista es hipotética, no debe entrevistar a nadie en la realidad, solo debe ponerse en el lugar de alguna de estas personas e intentar plasmar cuál sería su posición en dicho caso hipotético)

Seguido a ello, intente hacer un cierre de la noticia y plantear su opinión y posición frente a la misma.

**Fecha de preparación y ejecución:** La nivelación se debe entregar al docente el día Lunes 27 de abril y se realiza la sustentación el día jueves 30 de abril, según el horario indicado.

**NOTA:** Si los trabajos presentados no corresponden a las indicaciones dadas por el docente y denotan baja calidad, o se detecta el uso indebido de las inteligencias artificiales, se afecta la posibilidad de su sustentación (la primera es condición para efectuar la segunda) y, por ende, el estudiante pierde el derecho de la nivelación al incumplir con su deber.

#### REFERENCIAS

<https://laeduteca.blogspot.com/2013/06/club-de-ideas-la-maquina-de-numeros-20.html?m=1>

- Fernández, J. (2003). Técnicas creativas para la resolución de problemas matemáticos. Bilbao: Col. Monografías Escuela Española, Praxis, S.A
- Florez, Juan. Introducción a la didáctica. Madrid España. Ed. Cincel, S.A. edición. 1994. p.30